D



Bluffspiel mit Tieren, die keiner mag …

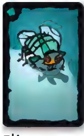
Autor: Jacques Zeimet
Grafik: Johann Rüttinger
Illustrationen: Rolf Vogt
Redaktion: Kathi Kappler

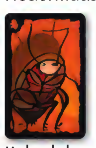
Spieler(innen): 2 - 6
Alter: 8 - 99 Jahre
Spieldauer: ca. 20 - 30 Minuten

Material

- 64 Karten mit 8 Motiven in 8 Farben →
- Spielanleitung


Fledermaus


Fliege


Kakerlake


Kröte


Ratte


Skorpion


Spinne


Stinkwanze

Spielidee und Spielziel

Die Spieler versuchen, sich gegenseitig möglichst viele Karten »anzudrehen«. Das heißt, sie bieten einem **beliebigen** Mitspieler eine beliebige Tierkarte an und stellen dabei eine Behauptung auf – um welches Tier es sich wohl handelt –, die richtig oder falsch sein kann. Wer seinen Mitspieler falsch einschätzt, erhält die Karte. **Wer sich als Erster vier gleiche Karten »andrehen« lässt oder keine Handkarten mehr hat und wieder anbieten muss, verliert das Spiel.**

Vorbereitung

➔ für das Spiel zu zweit siehe Seite 7.

Die 64 Karten werden gemischt und **verdeckt** an alle Mitspieler verteilt. Es spielt dabei keine Rolle, wenn die Karten nicht genau aufgehen.

Spielverlauf

Der Startspieler (Marc) wählt eine seiner Handkarten aus. Er legt sie verdeckt auf den Tisch und schiebt sie einem Spieler oder einer Spielerin **seiner Wahl** (in diesem Fall: Anna) hin – und behauptet z. B: »Kakerlake«. Anna hat nun zwei Möglichkeiten zu handeln:

→ 1. Die Karte annehmen

Anna will die Karte annehmen. Bevor sie die Karte aufdeckt, sagt sie laut »richtig« oder »falsch«!
»Richtig«, wenn sie Marc's Behauptung (nämlich Kakerlake) glaubt; »falsch«, wenn sie an Marc's Aussage zweifelt. **Glaubt oder zweifelt sie zu Recht, muss Marc die Karte nehmen. Glaubt oder zweifelt sie zu Unrecht, muss Anna selbst die Karte nehmen.**

→ 2. Die Karte weitergeben

Anna will die Karte nicht annehmen, sondern weitergeben. Sie darf sich in diesem Fall die Karte **geheim** ansehen und dann zu einem anderen Spieler hinschieben, der die Karte noch nicht gesehen hat (etwa Eva). **Dazu muss Anna die Behauptung von Marc (nämlich Kakerlake) entweder bestätigen oder eine neue Behauptung (z. B. Stinkwanze) aufstellen.**
... jetzt hat Eva zwei Möglichkeiten, usw.

Das **Weitergeben** (natürlich immer zu einem Spieler, der die Karte noch nicht gesehen hat) ist so lange möglich, bis alle an der Reihe waren. Dem Letzten bleibt nur Möglichkeit 1 (die Karte annehmen). **Wem eine Karte »angedreht« wurde, nimmt sie und legt sie offen vor sich auf den Tisch.**

Wer die Karte nehmen musste, ist automatisch Startspieler der nächsten Runde.

Spielende und Sieger

Das Spiel endet:

- entweder, wenn sich ein Spieler **ein Quartett** (also vier Karten mit der gleichen Tierart, z. B. vier Kakerlaken) andrehen ließ.
  Dieser Spieler hat leider verloren.
  Die anderen freuen sich über ihren gemeinsamen Sieg.
- oder in dem Moment, **wenn ein Spieler ohne Handkarten wieder ausspielen muss.** Auch hier hat dieser Spieler verloren und alle anderen gewonnen.

Regel zu zweit

Spielt man zu zweit, werden **vor dem Spiel verdeckt 10 Karten aus dem gut gemischten Stapel genommen.** Außerdem fällt beim Spiel zu zweit natürlich die Möglichkeit 2 (die Karte weitergeben) weg!

Das Spiel endet:

- entweder, wenn sich ein Spieler **ein Quintett** (also fünf Karten mit der gleichen Tierart, z. B. fünf Kakerlaken) andrehen ließ.
- oder in dem Moment, **wenn ein Spieler ohne Handkarten wieder ausspielen muss.**

In beiden Fällen hat dieser Spieler verloren. **Viel Spaß!**